

Spis treści

Instalacja Stunt GP

Aby zainstalować grę, włóż płytę CD Stunt GP do napędu CD-ROM. Procedura instalacyjna powinna uruchomić się automatycznie.

Jeśli procedura nie uruchomiła się, w systemie Windows kliknij na Start, a następnie wybierz Uruchom... Wpisz d:\setup (zakładając, że d jest literą oznaczającą Twój napęd CD-ROM) i wciśnij klawisz Enter lub kliknij na przycisku OK.

Masz teraz możliwość wyboru pomiędzy instalacją gry a rezygnacją.

Po wybraniu języka, w którym zapisany będzie tekst, postępuj zgodnie z instrukcjami oferowanymi przez program instalacyjny. Po udanej instalacji Stunt GP (przy ustawieniach domyślnych), do menu Programy (w menu Start systemu Windows) dodana zostanie grupa Team 17, a na pulpicie pojawi się skrót do uruchamiania gry.

Usunięcie Stunt GP

Aby usunąć Stunt GP, w menu Start systemu Windows wybierz Ustawienia, a następnie Panel sterowania. Po dwukrotnym kliknięciu na ikonie Dodaj/Usuń programy wybierz Stunt GP i kliknij na OK.

Jeśli z jakiegoś powodu chcesz usunąć Stunt GP, wszystkie wykonane w trakcie gry zapisy (wraz z odpowiednimi katalogami) zostaną zachowane i będą musiały być usunięte ręcznie. Program usuwający usunie jedynie te elementy programu, które zostały zainstalowane za pomocą oryginalnej procedury instalacyjnej. W ramach ustawień domyślnych zapisy gry umieszczone są w katalogu c:\TEAM17\SGP\SAVE (na wypadek, jeśli zamierzasz stworzyć ich kopię bezpieczeństwa).

Plik Readme

Aby zapewnić najwyższą jakość grania, oprogramowanie jest sukcesywnie poprawiane na wszystkich etapach tworzenia. Program instalacyjny umożliwia przejrzenie pliku readme. Zalecamy wszystkim graczom skorzystanie z tej opcji – znajdą w nim wszystkie zmiany i dodatki wprowadzone w ostatniej chwili, które nie trafiły do instrukcji gry. Dodatkowo można tam znaleźć rady dotyczące konfiguracji gry oraz jej instalacji.

Program konfiguracyjny

Gra Stunt GP zaopatrzona jest w program konfiguracyjny umożliwiający wybór i zmiany w konfiguracji grafiki i dźwięku przed uruchomieniem gry. Aby uniknąć problemów z płynnością gry, zalecane jest odpowiednie ustawienie poniższych parametrów. Dostęp do programu konfiguracyjnego można uzyskać zarówno w czasie instalacji, jak i z menu Start systemu Windows. Przykładowo, aby dokonać tego z domyślnej grupy programów, z menu Start systemu Windows:

- wybierz Start,
- wybierz Programy,
- wybierz Team17,
- wybierz Stunt GP,
- wybierz Config.

Poziom szczegółowości gry

Umożliwia wybór pomiędzy niskim, średnim i wysokim poziomem szczegółów w grze (w zależności od mocy twojego komputera). Domyślnym poziomem jest średni.

Jakość dźwięku

Umożliwia wybór jakości odgrywanego dźwięku (częstotliwości 11 KHz, 22 KHz lub 44 KHz), w zależności od możliwości Twojego komputera i karty dźwiękowej. Domyślne ustawienie to 22 KHz.

Sterownik grafiki

Umożliwia wybór sterownika grafiki – Direct3D lub Glide, w zależności od posiadanej przez Ciebie karty graficznej. Możliwy jest również wybór urządzenia zgodnego z Direct3D, jeśli w Twoim systemie zainstalowane jest więcej niż jedno. Jeśli zostanie wybrany Glide, powyższa opcja zostanie wyłączona.

Jeśli w systemie nie zostanie wykryty chipset 3Dfx, dostęp do opcji Glide zostanie automatycznie zablokowany.

Paleta kolorów

Umożliwia wybór pomiędzy 16 i 32-bitowymi paletami kolorów. Domyślną paletą jest 16-bitowa.

Rozdzielczość grafiki

Umożliwia wybór rozdzielczości z przedziału od 512x384 do 1600x1200. Domyślną rozdzielczością jest 640x480.

Uwaga: Należy zwrócić szczególną uwagę na te ustawienia, gdyż niektóre karty graficzne pozwalają na wybór rozdzielczości nieosiągalnych na użytkowanym monitorze. Należy sprawdzić to w opisie technicznym monitora, lub skontaktować się z dostawcą/producentem monitora, jeśli nie masz pewności co do jego możliwości.

Korekcja częstotliwości odświeżania

Umożliwia wyłączenie korekcji odświeżania dla karty graficznej, co pozwala grze na pomijanie niektórych klatek, podnosząc szybkość działania na słabszych komputerach.

UV Fix

Koryguje położenie tekstur na obiektach, jeśli wcześniej pojawiały się w postaci zdeformowanej lub też były źle położone.

Gra w Stunt GP

Aby rozpocząć grę, wciśnij kliknij na Start systemu Windows, a następnie przejdź do grupy Team17 w menu Programy. Następnie kliknij na Stunt GP. Grę możesz również uruchomić, klikając dwukrotnie na skrócie Stunt GP na pulpicie, utworzonym w trakcie instalacji.

Wprowadzenie

Witamy w napędzanym adrenaliną świecie Stunt GP! Przejmij kontrolę nad dynamicznymi, zdalnie sterowanymi pojazdami walczącymi o mistrzostwo wyścigów i kaskaderów, na bogatym zestawie szalonych i dzikich torów.

Stunt GP oferuje pojedynczemu graczowi wiele możliwości, od trybu zręcznościowego Arcade, poprzez konfigurowalny wyścig, do zorientowanej na wynik próby czasowej.

Doświadczony gracz doceni tryb mistrzostw Stunt GP, w którym spryt i pomysłowość liczą się tak samo, jak prowadzenie wozu. A jeśli chcesz się przewietrzyć, wybierz się na arenę zawodów kaskaderskich i pokaż na co Cię stać w zawodach w stylu wolnym!

Jeśli nie interesuje Cię to, zmierz się ze swymi przyjaciółmi. Noga na gaz i zasuwaj do mety, pozostawiając w tyle wszystkich, którzy ośmielili się z Tobą zmierzyć!

W Stunt GP masz dostęp do różnorodnych wozów, tras, akcesoriów oraz niespodzianek, czekających tylko na odkrycie – czy odkryjesz je wszystkie w tym szalonym wyścigu tysiąclecia?

Opis ogólny

Postaraj się pamiętać, że kluczem do tej gry jest umiejętność prowadzenia samochodu. Oznacza to, że optymalna trasa, „tunelowanie" i zarządzanie energią są bardzo ważne, jeśli chcesz osiągnąć naprawdę dobre wyniki okrążeń i całych wyścigów.

Ze względu na będące sercem Stunt GP złożoność modeli oraz fizyki gry, zmiana komponentów wozu powoduje rzeczywiste i bardzo wymierne efekty zarówno w prowadzeniu, jak i w osiągach. Będziesz musiał nauczyć się prowadzenia różnych wozów, a także ciągle się rozwijać. Wozy, którymi sterujesz, nie jeżdżą po szynach, a gra nie jest słabą próbą pokazania, jak prowadzić pojazd. Mamy nadzieję, że pokochasz tą grę za możliwość pełnego wyrażenia się w niej, poprzez wybór odpowiedniego dla siebie wozu i tras.

Ewolucje w tej grze nie są tylko na pokaz – umożliwiają one szybszą jazdę, potęgują przyspieszenie i zwiększają rezerwy energii Twojego wozu, nie mówiąc o punktach pozwalających na rozwój wozu w trybie mistrzostw.

Gra jest najprostsza w trybie Arcade i zalecamy Ci rozpoczęcie gry od tego etapu. To świetne miejsce do poznawania tras oraz odblokowywania ukrytych niespodzianek. Próba czasowa nauczy Cię trzymania się optymalnej trasy dla uzyskania rekordów okrążeń, pozwala-

jąc na zaoszczędzenie sekund w miejscach, w których nigdy byś się tego nie spodziewał. Zawody kaskaderskie pozwolą Ci natomiast na autentyczne rozwinięcie skrzydeł – poznasz tam swój wóz od innej – latającej – strony!

Sterowanie

Standardowo klawisze kursorów „w lewo" i „w prawo" używane do kierowania pojazdem. Joystick analogowy, kierownica lub gamepad mogą również być wykorzystane, czyniąc wóz bardziej sterownym przy ostrych zakrętach. Jest to z pewnością lepszy sposób jazdy, jednak wymaga pewnej praktyki w stosunku do metody standardowej (klawiszowej).

Przycisk odpowiedzialny za przyspieszenie pozwala Ci na jazdę naprzód.

Przycisk hamulca wykorzystywany jest do zwalniania prędkości.

Przytrzymanie przycisku hamulca spowoduje zwolnienie jazdy połączone z automatycznym obniżaniem biegu, przez jałowy aż do biegu wstecznego. Aby uruchomić wsteczny bieg, trzymaj dłużej klawisz hamulca. Aby powrócić do normalnej jazdy, puść przycisk hamulca, a następnie rusz do przodu, używając klawisza przyspieszenia.

Klawisz Turbo umożliwia Ci gwałtowne przyspieszenie jazdy.

(Uwaga: Powoduje to wyraźne zużycie energii wozu).

Klawisz ewolucji umożliwia Ci rozwinięcie skoku, kiedy opuszczasz rampę lub wspomaganie sterowania, kiedy jesteś na ziemi.

Masz również klakson, więc nie żałuj sobie – zastrasz pozostałych kierowców!

Wciśnięcie klawisza Esc powoduje pauzę i wywołuje menu wewnętrzne.

Konfiguracja klawiatury

Skręt w lewo	kursor „w lewo"
Skręt w prawo	kursor „w prawo"
Przyspieszenie	kursor „w górę"
Hamulec	kursor „w dół"
Ewolucje	klawisz Shift
Turbo	klawisz Ctrl
Klakson	klawisz Enter
Pauza/menu wewn.	klawisz Esc

Konfiguracja joysticka /gamepadu/kierownicy

Skręt w lewo	joystick w lewo
Skręt w prawo	joystick w prawo
Przyspieszenie	joystick w górę
Hamulec	joystick w dół
Ewolucje	przycisk 3
Turbo	przycisk 4
Pauza/menu wewn.	przycisk 2

Podłączenie kontrolerów

Aby skorzystać z możliwości gry wieloosobowej 2 do 4 osób, gra pozwala na podłączenie do 4 kontrolerów poprzez złącze USB,

(Uwaga: Musisz mieć podłączony przynajmniej jeden kontroler oraz standardową klawiaturę, aby skorzystać z menu gry wieloosobowej).

Menu zapisu/odczytu gry

Stunt GP przechowuje podstawowe dane o konfiguracji gry, rekordach oraz zapisy wyścigów na twardym dysku komputera.

Kiedy wybierasz zapis gry, zostanie Ci przedstawiona lista dostępnych slotów. Wybierz ten, który chcesz wykorzystać, i potwierdź wybór klawiszem Enter. Konfiguracja Stunt GP oraz rekordy wczytywane są automatycznie z twardego dysku w czasie pierwszego uruchomienia gry.

Język

W czasie instalacji gry język, który wybierzesz do czytania tekstu, zostanie zapamiętany i gra przy każdym kolejnym uruchomieniu będzie automatycznie z niego korzystała.

Ustawienia wersji językowej mogą być zmienione z poziomu menu opcji.

Przemieszczanie się po menu

Poruszanie się po systemie menu Stunt GP jest prostym, intuicyjnym procesem.

Za pomocą klawiszy kursorów „w górę" i „w dół" poruszasz się wśród opcji, a kursorami „ w prawo" i „w lewo" lub klawiszem Enter dokonujesz wyboru. Wybór potwierdzasz klawiszem Enter, a klawisz Esc umożliwia Ci wyjście z aktualnego menu.

Tryby gry jednoosobowej

Arcade

Wybierasz trzy litery, które będą Twoją nazwą w grze. Pod tą nazwą zapisane zostaną osiągnięte przez Ciebie wyniki oraz rekordy.

Następnie wybierasz jeden spośród dostępnych wozów (inne pojazdy są odblokowywane w czasie gry) i zaczynasz wyścig, konkurując z coraz bardziej zaawansowanymi przeciwnikami na trasach o rosnącym poziomie trudności.

W zależności od kategorii, do której należy wybrany przez Ciebie wóz, rozpoczynasz grę na odpowiedniej trasie.

W następnym wyścigu masz do wyboru jedną z dwóch tras. Za pomocą klawiszy kursorów „w lewo" i „w prawo" wybierasz tor i potwierdzasz decyzję wciskając klawisz Enter.

Trasy uporządkowane są wg trzech kategorii: Dzikie resory, Pionierzy przestworzy i Demony szybkości, a pojawiają się na schemacie od lewej do prawej strony, ze stale rosnącym, aż do ostatniej rundy, poziomem trudności i komplikacji.

Na schemacie widoczne są już przejechane trasy, jak również te, które pozostają nadal zablokowane (lub które udało Ci się odblokować) w ramach innych trybów gry.

W pierwszym wyścigu musisz dotrzeć na metę przynajmniej na czwartym miejscu, aby kontynuować grę.

W drugim wyścigu musisz dotrzeć na metę przynajmniej na trzecim miejscu, aby kontynuować grę.

W trzecim wyścigu musisz dotrzeć na metę przynajmniej na drugim miejscu, aby kontynuować grę.

Czwarty wyścig jest jednocześnie ostatnim i jeśli go wygrasz, odblokujesz nowy samochód dla tej kategorii.

Jeśli wygrasz jakikolwiek wyścig, trasa ta zostanie odblokowana do użytku w pozostałych trybach gry. Jeśli uda Ci się ukończyć wszystkie kolejne trasy i wygrać czwarty wyścig, odblokowany zostanie kolejny samochód w trybach wyścigu, mistrzostw i próby czasowej – tylko dla tych trybów można odblokować w sumie sześć wozów!

Ukończenie wszystkich sześciu możliwych wariantów tras na pierwszym miejscu zapewnia nagrodę specjalną!

W trybie Arcade prowadzona jest również lista najlepszych wyników – może się na niej znajdziesz?

Wyścig

Tryb wyścigu pozwala Ci na skonfigurowanie wyścigu na bazie dostępnych tras i pojazdów (również do tej pory odblokowanych).

Możesz wybrać: wóz, trasę, ilość przeciwników z którymi chcesz się ścigać, liczbę okrążeń oraz poziom doświadczenia przeciwników.

Tryb ten pozwala na odtworzenie ulubionych z dotychczasowych wyścigów i jest bardzo podobny w budowie do trybu turnieju w grze wieloosobowej.

Po zakończeniu wyścigu możesz zdecydować się na powtórzenie go w tej samej konfiguracji lub też na powrót do menu.

Próba czasowa

W tym trybie walczysz z czasem na jednej z pięciu (spośród ośmiu) tras, które gra ma do zaoferowania. Są jeszcze trzy dodatkowe, ukryte trasy, do których można uzyskać dostęp w miarę postępów w grze.

Jeśli, oprócz pobicia swoich dotychczasowych rekordów, uda Ci się osiągnąć naprawdę dobry wynik, odblokowany zostanie zapis gry z tej trasy (z samochodem-widmem jako przeciwnikiem). Jeśli osiągniesz wynik lepszy niż ten, który był w zapisie odblokowujesz tzw. „Złote okrążenie". Jeśli je również pokonasz, spodziewaj się kolejnych niespodzianek!

Zauważysz również, że po każdym ukończonym okrążeniu pojawi się „widmo" Twojego ostatniego przejazdu, co umożliwia dalsze doskonalenie przejazdu. Wyświetlane są również czasy pokonania odcinka, więc możesz stale kontrolować, jak dobrze Ci idzie.

Sugestia: W trybie próby czasowej istnieją trzy trasy, które można odblokować grając w trybie Arcade.

Odblokowanie wszystkich ośmiu tras owocuje kolejną niespodzianką. W trybie próby czasowej zapisanych jest 10 najlepszych wyników okrążeń na każdej z ośmiu tras.

Rekordy okrążeń są zapisywane do momentu opuszczenia trybu próby czasowej poprzez menu wewnętrzne (wciskając klawisz Esc, a następnie wybierając Wyjście).

Możesz zdecydować się na zapisanie swojego rekordowego wyniku w postaci „widma", a następnie odtworzyć go w przyszłości, aby się z nim ścigać. Aby to zrobić, wybierz opcję Zapisz „widmo" i wciśnij klawisz Enter. Aby odtworzyć „widmo", wybierz Załaduj „widmo" i wciśnij klawisz Enter.

Jazda w trybie próby czasowej zaczyna się od dobiegu do linii startu.

Zawody kaskaderskie

Ten tryb gry uwalnia Cię od jeżdżenia w kółko i rzuca na arenę kaskaderską, pozwalającą na prawdziwe podniebne ewolucje!

Masz 90 sekund na oczarowanie sędziów i trafienie na listę najlepszych 100 wyników. Wysokie wyniki umożliwiają odblokowanie kolejnych niespodzianek. Tryb ten umożliwia ćwiczenie panowania nad wozem, a także jest dobrym treningiem przed trasą specjalną mistrzostw. Przejrzyj rozdział „Ewolucje" – tam znajdziesz przepis na oczarowanie publiczności!

Mistrzostwa

Tryb mistrzostw to pełny sezon wyścigów Stunt GP, w którym poznasz kolejne wyczerpujące trasy a także zdobędziesz pełną kontrolę nad wozem dzięki systemowi części zamiennych dostępnych w katalogu.

Rozpoczynasz grę, wpisując trzy litery (które od tej pory będą służyły do rozpoznawania zapisu gry) i wybierając Slot mistrzostw (miejsce zapisu wyników). Dzięki systemowi slotów możliwe jest zachowanie i odzyskiwanie danych o mistrzostwach dla maksymalnie ośmiu osób.

Następnie wybierasz jednego z sześciu producentów (każdy z nich odpowiedzialny jest za jedną lub więcej części wozu). Każdy z nich oferuje Ci fundusze na mistrzostwa, w różnej, zależnej od producenta wysokości. Dodatkowo otrzymujesz rabat na części przez nich produkowane, więc na dłuższą metę opłaca się współpraca z producentami drogich podzespołów.

W czasie samej gry występujesz w wyścigach przeciwko kierowcom z innych zespołów na 20 kolejnych trasach. Punkty za ewolucje, uzyskane na każdej z tras, dodawane są do Twoich funduszy, więc skacz jak najwięcej (i pamiętaj, że ewolucje zwiększają poziom energii wozu) w czasie jazdy.

Modyfikacje wozu

Po każdym z wyścigów możesz modyfikować swój wóz poprzez wymianę jednej lub większej ilości części lub też wymieniając cały wóz (niektóre z wozów mają ograniczenia co do poziomu modyfikacji). W czasie tego procesu możesz przejrzeć aktualny stan wyposażenia wozu, a także wymienić części na lepsze bądź słabsze (wymiana części na słabsze pozwala na zdobycie dodatkowych funduszy).

Możliwości zakupów określa wysokość posiadanych funduszy oraz cena podzespołu lub też zwrot za wymianę części na słabszą.

Możesz również sprawdzić, jak wymiana części wpłynie na wynik E-P-M (ewolucje, przyczepność, moc) wozu, przyglądając się wskaźnikom E-P-M pod wybranym komponentem.

Wymiana wozu

Jeśli chcesz zmienić wóz – zrób to. Podana zostanie cena, jaką otrzymasz za aktualnie wykorzystywany pojazd, uwzględniająca wartość dotychczas wymienianych części. Wybór nowego wozu może oznaczać konieczność zakupu dodatkowych części, ponieważ wszystkie dotychczas posiadane części zostały utracone, a nowy wóz jest złożony z innych elementów.

Zapisywanie postępów w grze

Na pewnych etapach gry możesz zapisywać jej stan w celu późniejszego odtworzenia. Po trzecim wyścigu możesz dokonywać zapisu okresowo.

Dodatkowe trasy

W trakcie sezonu mistrzostw trafisz na dwie trasy dodatkowe, umożliwiające punktowany występ na arenie kaskaderskiej. Zostanie Ci przydzielony czas, w ciągu którego masz okazję zarobić swoimi akrobacjami na nowe części.

Podsumowanie sezonu

Na koniec sezonu mistrzostw Twój wynik zajmuje odpowiednie miejsce na liście najlepszych.

Tryby gry wieloosobowej

Aby zagrać w trybie wieloosobowym, niezbędne jest podłączenie dodatkowych kontrolerów (maksymalną liczbą jest 4).

Szybki wyścig

W tym trybie wybierasz jedynie liczbę ścigających się graczy i ruszasz! Gra wybierze losowo wozy (każdy gracz będzie miał taki sam pojazd, ale inaczej oznakowany) i trasę.

Gra będzie śledziła liczbę zwycięstw, przydzielając graczom punkt za każde zwycięstwo.

Wynik ten jest przechowywany do czasu wyjścia z wyścigu. Opcja kontynuowania wyścigu pojawia się w momencie zakończenia poprzedniego.

Tryb ten przypomina tryb wyścigu w grze jednoosobowej, w której możesz stworzyć własny schemat wyścigu – co w dużym stopniu uatrakcyjnia grę, umożliwiając ciągłe powtarzanie tras.

Opcje:

Gracze: 2 do 4

Liczba graczy ograniczona jest przez liczbę podłączonych kontrolerów. Jeśli w grze uczestniczą dwie osoby, każdy z graczy ma do dyspozycji ćwiartkę ekranu, na której widać jego pojazd. Jeśli graczy jest trzech, zajęte są trzy z czterech części ekranu. Gracz pierwszy widoczny jest w lewym górnym rogu, gracz drugi – w prawym górnym, trzeci gracz – w lewym dolnym, a czwarty – w prawym dolnym.

Pojazdy: wybierany lub losowy

Każdy z graczy może wybrać wóz spośród aktualnie dostępnych. Każdy otrzyma również oznaczenia (nie jest możliwa ich zmiana).

Opcja losowa powoduje przydzielenie losowego pojazdu dla każdego z graczy.

Tor: wybierany lub losowy

Wybierz tor, na którym chcesz się ścigać, lub pozwól na wybranie go w sposób losowy.

Okrążenia: 3/5/9
Ta opcja odnosi się do liczby okrążeń w każdym z wyścigów. Dłuższy wyścig wymaga lepszego zarządzania przyspieszeniem i energią.

Punktacja: mistrzostwa/zwycięstwa/punkty
Mistrzostwa – oznaczają przyznawanie punktów za miejsce zajęte w wyścigu, podobnie jak w trybie mistrzostw w grze jednoosobowej.

Zwycięstwa – zwycięzca wyścigu otrzymuje jeden punkt.

Punkty – uwzględnia zarówno zajętą pozycję, jak i punkty zdobyte za ewolucje.

Poziom przeciwników: brak/niski/średni/wysoki
Tu możesz zdecydować, czy oprócz wozów kontrolowanych przez innych graczy w wyścigu pojawią się pojazdy kontrolowane przez komputer. Jeśli zdecydujesz się na ich obecność, możesz ustalić jednocześnie poziom ich umiejętności.

Wyścigi: 3/5/9/15/Bez limitu
Opcja pozwalająca na zmianę liczby wyścigów, rozgrywanych w ramach rozgrywki. Jeśli wybierzesz opcję Bez limitu, rozgrywki będą trwały aż do momentu wyjścia z gry.

Katalog elementów

W tym menu umieszczony jest katalog aktualnie dostępnych elementów gry Stunt GP (wozy, trasy i części zamienne).

Wraz z Twoimi postępami w grze odblokowanych będzie coraz więcej tras i pojazdów – pojawiają się one jednocześnie w katalogu.

Rekordy

Sekcja ta umożliwia przejrzenie bazy danych rekordów dla każdego z trybów gry. Oprócz wyniku, możesz sprawdzić nazwę gracza, który osiągnął dany wynik.

Tryb Arcade – najlepsze wyniki dla trybu Arcade.

Próba czasowa – najlepsze czasy okrążeń dla każdego z ośmiu okrążeń tego trybu.

Zawody kaskaderskie – lista najlepszych wyników kaskaderskich.

Mistrzostwa – najlepsze wyniki punktowe i pieniężne.

Opcje systemowe

W ramach opcji systemowych możesz zmienić:

- głośność muzyki
  (w zakresie od zera do100%),
- głośność efektów
  (w zakresie od zera do 100%),
- ustawienia językowe gry.

Opis gry, podpowiedzi

Energia
Wszystkie pojazdy w Stunt GP korzystają z automatycznej skrzyni biegów i zasilane są energią, widoczną na ekranie jako kreska pod prędkościomierzem w prawym dolnym rogu ekranu. W miarę utraty energii (przy wypadkach i korzystaniu z funkcji turbo), kreska maleje.

Kiedy energia ulega wyczerpaniu, osiągi wozu wyraźnie spadają i nie masz innego wyboru, jak skorzystać z ładowania baterii na rampie (patrz niżej), która znajduje się zawsze przed linią mety. Zwracaj uwagę na komunikaty ostrzegające o niskim poziomie energii, pojawiające się u dołu ekranu. Innymi sygnałami jest ostrzeżenie dźwiękowe i migotanie wskaźnika poziomu energii.

Wykonywane akrobacje i wysokie premie punktowe to świetna sprawa – w dodatku podwyższają poziom energii i mogą okazać się kluczem do zwycięstwa (uniknięcie opóźnienia przy ładowaniu energii na rampie)!

Ładowanie baterii
Aby uzupełnić energię, wjedź na rampę – sam proces ładowania odbywa się automatycznie (oglądasz go z góry). Kiedy powrócisz do normalnego widoku swojego wozu (zjeżdżając z rampy), odzyskasz sterowanie i włączysz się do wyścigu.

Różne baterie mają różną szybkość ładowania i pojemność, podobnie jak różne silniki i turbo pożerają energię w różnym tempie – zwracaj na to szczególną uwagę!

Uwaga: Ładowanie baterii nie jest konieczne w trybie próby czasowej.

Ewolucje
Ze względu na wysoką dynamikę gry, wiele ewolucji pojawia się w niej w sposób naturalny. Kiedy znajdujesz się w powietrzu, możliwe jest inicjowanie i sterowanie ewolucjami (co jest wysoko punktowane). Wykonywanie ewolucji daje Ci również zwiększenie prędkości i przyspieszenie (nie mówiąc już o energii). W miarę wzrostu Twoich umiejętności kierowania wozem i reagowania na określone trasy i nawierzchnie, dostrzeżesz okazje do wykonywania „tajnych” ewolucji, takich jak beczki i przewroty.

Aby wykonać ewolucję i uzyskać niezbędne przyspieszenie, wciśnij klawisz ewolucji w czasie wylatywania z rampy. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, usłyszysz krótki sygnał dźwiękowy, a Twój wóz przyspieszy i wyleci wyżej w powietrze (co zaowocuje podwyższoną punktacją).

Znajdując się w powietrzu, możesz obracać pojazd wokół własnej osi za pomocą klawiszy kursorów.

W czasie szczególnie długich lotów możesz wykonać podwójną lub potrójną kombinację za naprawdę duże punkty – pamiętaj tylko, że musisz jeszcze poprawnie wylądować!

Trasa optymalna
Jeśli masz zamiar uzyskać naprawdę dobre wyniki, powodujące odblokowanie „Złotego okrążenia” w trybie próby czasowej, powinieneś trzymać się trasy optymalnej, kiedy tylko jest to możliwe. Trasa optymalna to linia wyznaczająca idealny tor jazdy, wymagający jak najmniejszego korzystania z hamulców i kierownicy. Powinieneś również brać pod uwagę korzystanie z turbo jedynie przy wychodzeniu z zakrętu, a nie przy wejściu.

Skokometr
Ten wskaźnik, wyświetlany w środku górnej części ekranu we wszystkich (z wyjątkiem próby czasowej) trybach gry, określa dystans przebyty przez Twój wóz w locie. Ewolucje i ich kombinacje zwielokrotniają ten wynik. Ma on wpływ zarówno na uzyskiwaną punktację, jak i na możliwość kupowania części do wozu. Kiedy zostanie wykonana jedna z kombinacji, na wskaźniku zapala się gwiazdka. Pozostaje ona zapalona przez krótki czas, a wynik za wykonywane wtedy ewolucje ulega zwielokrotnieniu (w zależności od ilości gwiazdek). Za każdą wykonaną w tym czasie ewolucję zapala się dodatkowa gwiazdka.

Wspomaganie hamowania
Niektóre z pojazdów dostępnych na początku gry posiadają różnorodne systemy hamujące. Pozwalają one na łatwiejsze pokonywanie zakrętów i zapoznanie się z trasami z pomocą łatwego w prowadzeniu wozu.

W trybie mistrzostw możesz zakupić różne systemy wspomagania, od maksymalnego zabezpieczenia do praktycznie nieograniczonego sterowania (aczkolwiek żaden z tych wariantów nie jest sugerowany przez twórców gry!). Te czarnorynkowe podzespoły są kosztowne, ale pozwalają na wykorzystanie potencjału wozu do maksimum.

W trybie Arcade trudniej dostępne wozy mają ograniczone wspomaganie sterowania, co owocuje wyższymi osiągami, ale wymaga również większych umiejętności.

„Tunelowanie”
Kolejnym sposobem na zwiększenie prędkości jest wejście w „tunel” wozu jadącego bezpośrednio przed Tobą.

Kiedy pojazd szybko się porusza, powstaje za nim specjalna strefa o zmienionej aerodynamice ('tunel'), a wjazd na nią skutkuje 'holowaniem' Twojego wozu i wyraźnym przyspieszeniem – niekiedy wystarczającym do wyprzedzenia. Nie próbuj tego manewru, dopóki nie oswoisz się ze swoim pojazdem!

Kategorie wozów

Pionierzy przestworzy

Ta kategoria to rozsądny kompromis szybkości, mocy i sterowności. Trasy dla tych wozów są raczej zorientowane na ewolucje i pojazdy z tej kategorii w pełni z tego korzystają. Ogólnie wykazują dużą wszechstronność i szybkość w powietrzu oraz mają wystarczającą moc do wykonywania ewolucji.

Demony szybkości

Zgodnie z nazwą, ta kategoria wozów koncentruje się na mocy i szybkości. Trasy dla nich są szybkie i trudne, a liczba możliwych przeszkód została zminimalizowana. Demony to najszybsza metoda pokonania trasy, ale wszystko ma swój koszt – w tym przypadku jest to trudność prowadzenia.

Dzikie resory

Tu znajdują się wszystkie wozy i trasy z gatunku 'terenowych' – łączące ewolucje z błotnistym, trawiastym lub też piaszczystym podłożem. Pojazdy to zwykle ciężkie potwory z napędem 4x4, potrafiące znieść bardzo wiele i praktycznie nie do wyrzucenia z trasy.

Ekran gry

Góra ekranu: Skokometr i kombinacje

Aktualny wynik w ewolucjach wyświetlany jest razem z bieżącą informacją o możliwości wykonywania kombinacji (maksimum 10 gwiazdek). Gwiazdki, zanim zgasną, umożliwiają wykonywanie ewolucji za więcej punktów.

Prawy górny róg: Informacja o wyścigu

Podawane są tu: czas okrążenia, jego rekord oraz liczba pozostałych okrążeń.

Lewy górny róg: Wskaźnik pozycji

W tym miejscu podawana jest aktualna pozycja gracza (od pierwszego do szóstego miejsca).

Dół ekranu: Komunikaty na trasie

W zależności od trybu gry, na ekranie pojawiać się mogą różne użyteczne informacje. W próbie czasowej będą to czasy na kolejnych odcinkach okrążenia, a w trybach gry, w których uczestniczą wozy sterowane przez komputer, będą to informacje o ich pojazdach.

Prawy dolny róg: Prędkościomierz i stan baterii

Prędkościomierz wskazuje Ci aktualną prędkość pojazdu, zaś bezpośrednio pod nim znajduje się wskaźnik energii. Wskaźnik ten zacznie migotać (w połączeniu z sygnałem dźwiękowym), kiedy poziom energii niebezpiecznie spadnie – w tym momencie powinieneś uzupełnić energię, wjeżdżając na rampę.

Lewy dolny róg: Skrzynia biegów

Ponieważ wszystkie wozy w Stunt GP korzystają z automatycznej skrzyni biegów, wskaźnik ten ma cel wyłącznie informacyjny i najbardziej przydaje się przy przechodzeniu przez bieg jałowy do wstecznego.

Opcje gry

Wciśnięcie klawisza Esc w trakcie gry powoduje pauzę oraz wyświetlenie menu wewnętrznego. Dostępne tu są następujące opcje:

Ustawienia dźwięku:

– głośność muzyki
(ustawiana tak, jak w menu głównym),

– głośność efektów
(ustawiana tak, jak w menu głównym).

Rezygnacja z wyścigu

Wyjście z wyścigu (z potwierdzeniem).

Wciśnięcie klawisza Esc powoduje powrót na trasę wyścigu.

Sterowanie kamerą

Po wybraniu opcji KAMERA, wciskając klawisz Enter, przechodzisz pomiędzy kolejnymi trybami pracy kamer. Do wyboru masz: auto (ustawienie domyślne), close (bliska), pull (śledząca) oraz chase (pościg).

Poziom odwzorowania wozu

W grze występuje 20 różnych pojazdów w trzech głównych kategoriach (oraz w czwartej, specjalnej). Dodatkowo istnieją wozy na trasę 'Złotego okrążenia', możliwe do odblokowania w trybie próby czasowej.

Każdy z pojazdów ma swoją specyfikę prowadzenia, która może być modyfikowana w trybie mistrzostw.

Jakikolwiek jest Twój styl jazdy, możesz być pewien, że znajdziesz tu wóz dla siebie!

Poziom odwzorowania komponentów

Każdy z pojazdów zbudowany jest na bazie części, które można przejrzeć w trybie mistrzostw. W tym trybie dostępne są do wglądu aktualnie wykorzystywane części, a także ich rozwinięcia (lub uboższe warianty). Dzięki swoim środkom pieniężnym możesz modyfikować wóz, a także sprawdzić jak dana część wpływa na E-P-M (ewolucje, przyczepność, moc).

Oczywiście części mają o wiele więcej cech (takich jak masa i wydajność pracy), niż tylko E-P-M. Silniki na przykład mają wpływ na moc, maksymalną prędkość oraz przyspieszenia. Niektóre pojazdy mają specjalne komponenty, które nie mogą być wymienione.

Informacja o trasie

Stunt GP oferuje w sumie 25 tras do opanowania (łącznie z areną kaskaderską) – wiele z nich początkowo jest zablokowanych. Wyścigi odbywają się w różnych warunkach – od typowo terenowych (błoto, trawa, piach i wyboje) poprzez betonowe, szybkie tory aż do szalonych wyścigów po dachach budynków i w labiryntach skrzyżowań.

Usuwanie problemów

Jeśli masz problemy z instalacją, konfiguracją lub samą grą w Stunt GP, sprawdź informacje zawarte w pliku readme.rtf lub readme.txt, znajdującym się w katalogu, do którego zainstalowałeś grę. Możesz również dotrzeć do niego poprzez wybranie kolejno:

- w systemie Windows przycisku Start,
- menu Programy,
- menu Team17,
- menu SGP,
- ikony readme.rtf lub readme.txt.

Naprawdę lubimy słuchać, co ludzie myślą o naszych grach, więc nie krępuj się – wyślij swoją opinię na adres:

Stuntgp@team17.com

W celu uzyskania dalszych informacji, porad i podpowiedzi odwiedź naszą stronę internetową – **http://stuntgp.team17.com.**

Możesz również odwiedzić naszą główną stronę pod adresem **www.team17.com.**

Autorzy Team17

Programowanie i pomysł - Pete Opdam
Projekt i opracowanie Systemu Menu - Karl Morton
Modelowanie i projekty 3D - Danny Burke
Projekt i opracowanie tras - Martyn Brown
Muzyka i efekty dźwiękowe - Bjorn Lynne
Ilustracje pojazdów i części - Rory Little
Dodatkowe projekty graficzne - Paul Robinson, Jan Ruud, Patrick Romano, Danny Cartwright
Post-Produkcja i kontrola artystyczna - Neil South
Dodatkowe modelowanie otoczenia - Tony Senghore
Dodatkowa muzyka - Marc Pattison
Produkcja techniczna - Jamie Irvine, Rob Hill, Craig Jones
Zespół QA - Andy Aveyard, Kelvin Aston
Współpraca QA - Brian Fitzpatrick, Rob Henfrey, Adrian Evans, Jax Li, Robert McLachlan, Ben Booth
Kierownik QA - Paul Field
Lokalizacja - Paul Sharp
Projekt strony internetowej - Paul James
Producent - Martyn Brown

Pomoc techniczna

Jeżeli potrzebujesz pomocy technicznej nie związanej z problemem przejścia gry lub dokonywania oszustw w grze, możesz skorzystać z Linii pomocy Digital Technical Live Support: 044 0870 241 0706 pomiędzy 8:00 a 19:00 od poniedziałku do piątku.

Przed skontaktowaniem się z nami, upewnij się, że posiadasz długopis i kartkę oraz informację o pojawiającym się numerze błędu lub jego opisie. Niezmiernie przydatne będą również informacje techniczne na temat konfiguracji Twojego komputera.

Proszę się również upewnić, czy Twój komputer spełnia minimalne wymagania techniczne do uruchomienia danej gry. Pomoc techniczna dostępna jest pod adresem e-mailowym: support@aqinc.com, lub alternatywnie na stronie: www.team17.com/support.html.

Jeżeli dopiero co zakupiony dysk okaże się uszkodzony prosimy o jego nadesłanie pod adres:

EON Digital Support
Absolute Quality (Europe) Ltd, Tara House
46, Bath Street, Glasgow, G2 1HG

Pomoc techniczna w Polsce

Zanim skontaktujesz się z działem obsługi klienta, przejrzyj uważnie plik poświęcony pomocy technicznej. Są w nim odpowiedzi na niektóre z często zadawanych pytań. Dzięki nim możesz szybko i łatwo znaleźć rozwiązanie problemu. Jeśli jednak to nie pomoże, skontaktuj się z nami w podany poniżej sposób.

Zanim to jednak zrobisz, zbierz następujące informacje:

1. Dokładny tytuł produktu.
2. Jakie informacje o błędach pojawiają się podczas gry (jeśli są takowe) i/lub na czym polega problem.
3. Jakiego systemu operacyjnego używasz (np. Windows 95)?
4. Jaki procesor jest w Twoim komputerze (np. Intel Pentium 200)?
5. Jakie karty graficzne i dźwiękowe posiadasz (np. Diamond Stealth 64, Sound Blaster)?
6. Czy używasz joysticka? Jeśli tak, to podaj markę i model.
7. Ile masz wolnego miejsca na dysku?
8. Ile masz pamięci RAM w komputerze?

Odpowiedzi na najbardziej powszechne pytania znajdziesz na naszej stronie w internecie, pod adresem **http://www.lem.com.pl**. Tam również szukaj najnowszych patchy do gier.

W celu uzyskania pomocy technicznej na terenie Polski, skontaktuj się z firmą **L.E.M. Sp. z o.o.** pisząc list ze szczegółowym opisem problemu na adres: **02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11** lub zadzwoń od poniedziałku do piątku w godzinach 10:00–16:00 do naszego działu technicznego pod tel: (0-prfx-22) **651 73 24, 651 73 25, 651 73 26**

UWAGA! Warunkiem uzyskania pomocy technicznej **jest posiadanie** w trakcie telefonowania **instrukcji użytkownika** w celu weryfikacji autentyczności posiadanego produktu.

NIE UDZIELAMY INFORMACJI O TYM JAK GRAĆ!

TAKICH INFORMACJI NALEŻY SZUKAĆ W MIEJSCACH GDZIE OPISYWANE SĄ GRY KOMPUTEROWE, NP.: NA STRONACH INTERNETOWYCH LUB W MAGAZYNACH O GRACH KOMPUTEROWYCH.

stuntgp.team17.com
www.eon-digital.com